

任天堂 ファミリー コンピュータ™

FAMICOM FAMILY



WANDERERS FROM YS

ぼう けん て び
冒険の手引き

イースⅢ

ワンダラーズ フロム イース

VFR-Q8-12



Victor

この度は「イースIII ワンダラーズフロムイース」をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。ゲームをスタートする前に、この「冒険の手引き」をよくお読みいただき、正しい使用方法で、楽しくお遊びください。

守ってほしい注意事項

- ① 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および、強いショックを避けてください。
- ② 端子部分に手を触れたり、水にぬらすなど絶対によごさないでください。
- ③ シンナー、ベンジン、アルコール類の揮発油では、ふかないでください。
- ④ カセット交換の際、必ず電源をお切りください。
- ⑤ 健康のためテレビ画面からできるだけ離れてプレイしてください。また、長時間ゲームをするときは、休憩をとるようにしましょう。
- ⑥ ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

メモリーバックアップ機能付カセット取扱注意

このカセット内部には、ゲームの途中経過などをメモリ（記憶）しておくバックアップ機能があります。電源を切るときは、ファミコン本体のリセットボタンを押しながら、電源スイッチをOFFにしてください。

なお、下記の注意をしっかりとお守りください。

1. 本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししない。
2. むやみに電源スイッチをON、OFFしない。



WANDERERS FROM YS

も く じ

ストーリー	1 ~ 4
<small>ほうほう</small> スタート方法、セーブ／ロード	5 ~ 6
<small>がめんせつめい</small> 画面説明	7 ~ 9
<small>つか かた</small> コントローラーの使い方	10
<small>かいわ せんとう</small> 会話、戦闘など	11 ~ 12
<small>せんとう</small> 戦闘のテクニック	13 ~ 14
<small>ぼうげん じよげん</small> 冒険への助言	15 ~ 16
エリアガイド	17 ~ 18
<small>とうじようじんぶつしやうかい</small> 登場人物紹介	19 ~ 20
<small>しゆよう</small> 主要アイテム	21 ~ 22
<small>ぶき ぼうぐ</small> 武器、防具リスト	23 ~ 24
<small>しやうがい</small> モンスター紹介	25 ~ 26
<small>あき すず ひと じよげん</small> どうしても先に進めない人への助言	27 ~ 28

■ストーリー

山岳地帯を越えて海の近くにあるレドモントの街へ続く街道は、人通りの少ない割によく整備されていた。道幅が広く起伏もあまりないうえに、小高い山々の尾根にそって切り開かれているので見晴らしも良く、空が晴れ渡るときには幾重にも連なっている山々の向こうで輝いている青い海を眺めることもできた。

二人の旅人が木陰で体を休めていた。微かに吹く風が青年の髪を揺らしている。彼こそ、後の世に偉大な冒険家として名を残すことになる、アドル＝クリスティンだった。たくましい体つきの連れの男は、アドルよりも年上のようだ。男は元盗賊のドギだった。今、二人はドギの故郷“レドモント”を目指すきっかけとなったあの出来事を思い出していた。

今から3カ月ほど前、隊商の一団が二人の滞っていた町にやってきた。隊商たちの異国での話を聞こうと集まった人々を前に、彼らは愚痴をこぼし始めた。

「この町に来る前にフェルガナという地方を通っ

てきたんだ。だが、そこじゃ^{ナニ}少しも^{しょうばい}商売にならな
かったよ」

原因^{げんいん}のはっきりしない異常^{いじようきしよう}気象^{びようき}や病^{くもつ}気、穀物^{きくもつ}や
作物^{さくもつ}の凶作^{きようさく}、それによる物価^{ぶつかなだか}高^{ちほう}がフェルガナ地方
を襲^{おそ}っているという。

その夜^よ、アドルはドギからフェルガナ地方^{ちほう}のレ
ドモント^{かれう}が彼の^う生まれ故郷^{こきよう}であること、10年前^{じゅうねんまえ}に
出たきり1度も帰^{かえ}ってないことを打ち明^うけられた。
そして二人はレドモントに向かう決^{けつ}心^{しん}をしたのだ
った。

翌日^{よくじつ}、静まり返^{しず}った森^{かえ}を歩^もいていると、道^{ある}の前^{みち}方^{ばう}
に異変^{いへん}を感じた。獣^{けもの}のうなり声^{こゑ}、助け^{たす}を呼^よぶ男^{おとこ}の
叫^{きけ}び声^{こゑ}、激^{げき}しく格闘^{かくとう}しているらしい物音^{ものおと}などが一
緒^{いっしょ}になって二人の耳^{みみ}に飛^とび込^こんできた。二人は剣^{けん}
を抜^ぬくと、音^{おと}のする方^{ほう}へ走^{はし}りだした。獣^{けもの}は、すば
やく身^みをひるがえし森^{もり}の中^{なか}へと消^きえていった。助
けられた男^{おとこ}は、幸^{さい}い軽^{けい}い怪我^{けが}だけのようだ。じっ
と男^{おとこ}の顔^{かお}を見つめていたドギが声^{こゑ}をかけた。

「おまえはロアルドじゃないか？」
男^{おとこ}は目^めを開^あけ、「ドギ！ 本^{ほん}当^{とう}にドギなのか？」

おどろ み こえ おきな
驚きに満ちた声をあげた。ロアルドは、ドギの幼
なじみで現在はアーグの街にある宿屋で働いてい
るのだと語った。

きんにん まち つ そら くら
三人がアーグの街に着いたのは、空が暗くなり
はじ ばん
始めていたころだった。その晩アドルとドギは、
やどや しゆじん こうい
宿屋の主人の好意でそこへ泊まることになった。
げんき と もど はなし
元気を取り戻したロアルドや、アドルたちの話を
き じゅうみん くちぐち いへん
聞きつけてやってきた住民たちは、口々に異変を
かた さいきん いち もの ひとびと
語った。最近おとなしかった生き物たちが人々を
おそ おくえふめい ひと ふ
襲うようになったこと、行方不明になる人が増え
たこと、火山が突然噴火したことなど次々と起こ
る災難のことを不安を隠しきれない様子で話した。

よくあさ やど あと ふたり かいろう みん いつころ で
翌朝、宿を後にした二人は、漂浪民の一行と出
あ かれ うらな よ あ ひょうばん
会った。彼らの占いが良く当たるという評判を
みみ まち おそ わざわい
耳にしていたアドルたちは、街を襲っている災
いについて占ってもらうことにした。占い師の女
すいしやうだま なか なに み ふる
は、水晶球の中に何かを見つけ、ぶるぶると震え
だした。すると、とつぜん たま おと こなごな くだ
突然、球は音をたてて粉々に砕
ち おんな いしき と さいしやうだま なか
け散った。女は意識を取り戻したが、水晶球の中
み なにひと かた
に見たものについては何一つ語ろうとしない。そ

して、漂浪民族の言葉で仲間になにかささやくと、
逃げるようにその場を立ち去って行った。アドル
とドギには理解できない言葉だったが、ただ一言
だけが耳について離れなかった……『ガルバラ
ン』。それは、初めて聞いたにもかかわらず、不吉
で邪悪なものを感じさせる響きがあった。

漂浪民と別れてから、どれくらい歩いたであろ
うか。先を進んでいたドギが足を止め、前方を指
さしながら言った。

「やっと見えてきたぜ、アドル。あれがレドモン
トだ。美しい街だろう」

アドルは黙ってうなずいたまま街を見つめ続けた。
確かに美しい風景だった。しかし、それだけでは
なかった。アドルには予感がした。何かが待ち受
けているという……

「あと少しだ。行こう」

ドギは前よりも早足で歩き始めた。アドルは、ま
とわりつくような予感を振り払うと、急いでドギ
の後を追った。

それが、アドルの新しい冒険の始まりだった。

スタート方法 — ゲームをはじめる —

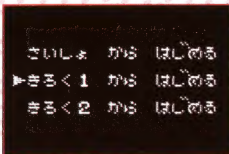
●はじめて冒険に出る

ファミコン本体に力
セットを差込み、電源を
入れるとオープニング
が始まります。オープニ
ング中に「スタート」ボタ
ンを押すとタイトル
画面になり、もう1度
「スタート」ボタンを押すとゲームがスタートします。



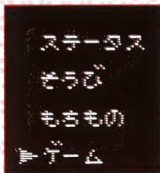
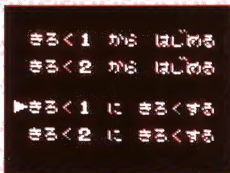
●きろくしたところから冒険を続ける

以前に冒険をきろく
したところから始める
ときは、オープニング中
に「スタート」ボタンを押
すとタイトル画面にな
り、もう1度「スタート」
ボタンを押すと写真の
画面に変わります。ここで、
「+」キーで「▶」を続
きをやりた
いきろくに合わせ、「スタート」ボタンを押してください。



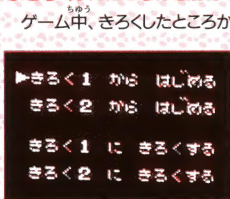
セーブ/ロード

●^{ぼうけん}冒険をきろくする（セーブ）



ゲーム中、^{ちゆう}現在の^{げんざい}状態^{じやうたい}をきろく（セーブ）しておきたいときには、次の操作^{つぎ そうさ}できろくをします。まず「セレクト」ボタンを押すと、セレクトウィンドウ^でが出ます。次に^{つぎ}「+」キーで▶を「ゲーム」というところに合わせ、^あ「A」ボタンを押すと、セーブ/ロード画面^{がめん}になります。ここで、▶をきろくしたいほうに合わせ、もう一度^{あ いちど}「A」ボタンを押すときろくされます。きろくは、「きろく1」と「きろく2」の2つにできます。

●きろくしたところからはじめる（ロード）



ゲーム中、きろくしたところからはじめたい場合は、きろくをするときと同じ操作^{そうさ}で画面^{がめん}を呼び出し、自分のほじめたいきろくのところに▶を^あ合わせ「A」ボタンを押してください。

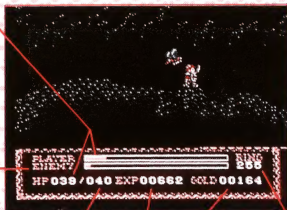
がめんせつめい

画面説明

1. 通常画面

現在のHit.Point (キャラクターのレベルアップで増える。0になると死んでしまう)

たたか
戦っている
モンスター
の生命力



現在のMax.Hit Point
(生命力の上限)

所持金

経験値

リングパワー
(これが0になるとリングを装備しても効果はない)

●H.Pの回復

H.Pは町と各ステージの入口部分 (最終ステージを除く) で、自然に回復します。その他の場所では自然に回復することはありません。薬草を使うと、どんなところでもH.Pの最大値まで一気に回復することができます。また、ヒールリングがあれば、どんなところでもH.Pを回復することができますが、そのときにはリングパワーが必要です。

●リングパワーの回復

リングパワーはプロシアの秘薬ひやく つかを使うことによって回復かいふくすることができます。また、敵を倒すことによっても回復かいふくします。(1匹につき1ポイント)

アイテムショップでGOLDを払えば、一気に最大値まで回復してもらえます。(料金100GOLDが必要)

●レベルアップ

一定のEXP(経験値)を得た時、キャラクターはレベルアップします。最高レベルは12です。

●EXP(経験値)とGOLD(所持金)

戦闘によってのみ得ることができます。

2. ステータス画面

[セレクト] ボタンを押してセレクトウィンドウを出し、▶を「ステータス」に合わせ Ⓐ ボタンを押すと、ステータス画面を見ることができます。Ⓑ ボタンを押すと、もとの画面にもどります。

STATUS			
LEVEL	09	HP	180/180
STR	180	GOLD	12578
DEF	225	EXP	33862
NEXT EXP		40000	

LEVEL.....現在のレベル
HP.....Hit Point
STR.....攻撃力
DEF.....防御力
GOLD.....所持金
EXP.....経験値

NEXT EXP.....次のレベルアップに必要な経験値

3. そうび画面 が めん

「セレクト」ボタンを押してセレクトウィンドウを出し、▶を「そうび」に合わせ④ボタンを押すと、そうび画面を見ることができます。⑤ボタンを押すともとの画面にもどります。



そうび画面にあるものは、選んで装備することができます。装備したいものを⊕キーで選び、□で囲んでください。ITEM (アイテム) は、装備した後にもとの画面にもどり、スタートボタンを押すことができます (装備するだけで効果があるアイテムも一つだけあります)。

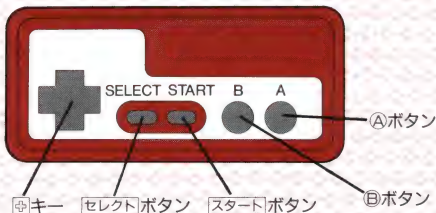
4. もちもの画面 が めん

「セレクト」ボタンを押してセレクトウィンドウを出し、▶を「もちもの」に合わせ④ボタンを押すと、もちもの画面を見ることができます。⑤ボタンを押すともとの画面にもどります。



もちもの画面は、現在持っているもちものを表示します。持っているだけで自動的に使用することができます。

■コントローラーの使い方



●通常画面時

十字キー

上、下、左、右でプレイヤーの移動

A ボタン

ジャンプ

B ボタン

剣を振る

スタート ボタン

装備したアイテムを使用する

セレクト ボタン

セレクトウィンドウの表示

●セレクトウィンドウ表示時

十字キー

上、下で▶を移動

A ボタン

決定

B ボタン

画面のキャンセル

スタート ボタン/

セレクト ボタン

未使用

■ 会話、戦闘など

会話

話^{はな}したい相手^{あいて}の横^{よこ}に立ち、**⑧** ボタンを押すと会話をすることができます。人によっては自分^{じぶん}の方^{ほう}から話^{はなし}かけてくることもあります。また、特別な場所^{とくべつ ばしょ}で何かメッセージが出ることもあります。



デカキャラとの戦闘

デカキャラに遭遇^{そうぐう}した場合^{ばあい}、このゲームではその場所^{ばしょ}から逃^{のが}れることができます（ただし、ゲーム後半^{こうはん}では逃^にげられない場合^{ばあい}もあります）。デカキャラとの戦闘時^{せんとうじ}でも武器^{ぶき}、防具^{ぼうぐ}の装備^{そうび}やアイテムの選^{せん}択^{たく}、使用^{しよう}をすることができます。ただし、ロード、セーブはできません。



宝箱、扉の開け方

宝箱^{たからぼこ}、扉^{とびら}は、その前^{まえ}に立^たって **⊕** キー^{うえ}の上^おを押すと開けるこ



とができます。宝^{たから}箱^{ばこ}に鍵^{かぎ}は必要^{ひつよう}ありませんが、扉^{とびら}にはかぎ^{かぎ}がかかっているものもあります。その扉^{とびら}にあう鍵^{かぎ}をさが^{さが}しましょう。また、条件^{じょうけん}がそろわないと開^あかない扉^{とびら}もあります。

階段^{かいだん}の上^{のぼ}り下^おり

階段^{かいだん}の上^{のぼ}り口^{くち}では \oplus キーの^{うえ}上^おを、下^{くち}り口^{した}では下^おを押すと、階段^{かいだん}の上^{のぼ}り下^おりができます。



リング

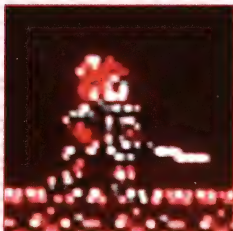
リングは全部^{ぜんぶ}で5種類^{ごしゆるい}あります。装備^{そうび}することによって、自動^{じどう}的に使用^{てき}されます。パワー・リング、シールド・リング、タイマー・リング、プロテクト・リングは、装備^{そうび}したときからリングパワーが^{しょうひ}消費^{しょうひ}されていきます。ヒール・リングは、キャラクターがダメージを受け、リングの効果^{こうか}が発揮^{はつき}されている間^{あいだ}（H・Pが回復^{かいふく}している間^{あいだ}）リングパワーが^{しょうひ}消費^{しょうひ}されます。

みせ店

店^{みせ}に入り、主人^{しゆじん}のところへ行くとウィンドウがでます。買^かいたい品物^{しなもの}や、し^おたいこと^おのところに \oplus キーで▶^あを合^あわせ④ボタンを押^おしてください。また、話^{はなし}のみの時^{とき}は、⑤ボタンを押^おして話^{はなし}の続^{つづ}きを聞^きいてください。

■戦闘のテクニック

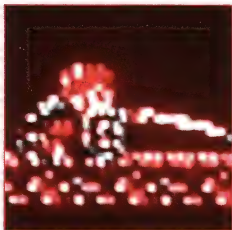
モンスターを剣で切りつけて戦闘します。モンスターはそれぞれ独自の動き、攻撃方法を持っています。それをじょうずに見極め、テクニックを駆使して戦ってください。



- ① 基本パターン
- ② ボタン



- ③ 上突き
- ④ キーの上 + ボタン



③しゃがみ突^つき

⊕キーの下^{した}+ⓑボタン



④下突^{したつ}き

⊕キーの下^{した}+Ⓐボタン
+ⓑボタン

★①～④に、⊕キーの左右^{さゆう}を付け加^つえ^{くわ}ると、移動^{いどう}しながらの攻撃^{こうげき}ができます。

★タイミングが必要^{ひつよう}なテクニクもあります。しっかり練習^{れんしゅう}しましょう。

★深く切^{ふか}るほど敵^きに与^{てき}えるダメージ^{あた}は大き^{おお}くなります。

★下突^{したつ}きは、最も^{もつと}大きいダメージ^{おお}を与^{あた}えられます。

冒険への助言

●人の話はよく聞こう

町の人々は思わぬ情報を知っています。きっとあなたに冒険のヒントを与えてくれることでしょう。

●困っている人を助けてあげよう

町には悩みをかかえたり、困っている人々がいます。そんな人たちを助けることによって自分自身も成長を遂げるはずです。

●自分のレベルに応じた冒険を

町から一歩外に出れば、たくさんのモンスターがいます。目的を果たすためには勇敢に戦って行かなくてはなりませんが、まだ自分の力が弱いうちに強いモンスターと戦うと、当然モンスターの餌食にされてしまいます。強力なモンスターのいる場所に行くには、いい武器やいい防具も持って行かなければなりません。ただ、レベルが高くなったのに、いつまでも弱いものいじめばかりしていても経験値はあまりもらえませんよ。

●迷ったときにはマッピング

複雑な構造をした坑道や建物内では、方向オンチの

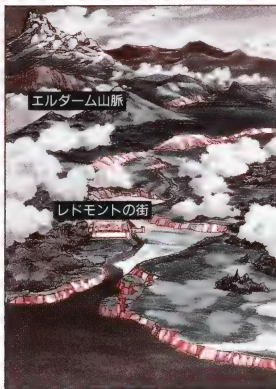
ひと
人はきつと迷子^{まいご}になってしまうことでしょう。そんな
ときは、こまめにマッピングすると便利^{べんり}。再びそこに行か
なければならなくなった時に、また迷うこと^{まよ}もありま
せん。

●あ開かない扉^{とびら}に出会^{であ}ったら

とびら
扉には、鍵^{かぎ}がかかっているものがあります。扉にぶつ
かっても開かないときは、まだなにかやっていないこと
があるのです。いま^{いま}までの自分の冒険^{じぶん}や人々^{ぼうけん}から聞^{ひとびと}いた
話^{はなし}をよく思い出^{おも}してみましょ^だう。



■エリア・ガイド




- **レドモントの街** まち ゲームのスタート地点。ちてん フェルガナ地方において最も大きい鉱山と貿易の街として有名。ちほう もつと おお こうざん ぼうえき まち ゆうめい

- **ティグレイ採石場** さいせきじょう 坑道は地下深く伸びており、途中で二またに分かれているが、左半分は固く封鎖されている。こうどう ち か ふか の とちゅう ふた わ ひだりはんぶん かた

- **イルバーズの遺跡** いせき 周辺の人々にとっては、立ち入るべきではない禁断の土地。現在でも遺跡の全貌は明らかになっていない。しゅうへん ひとびと た い きんだん とち げんざい いせき ぜんぼう あき



- 冒険が進むにつれて行けるエリアが広がっていきます。はじめからすべてのエリアに行けるわけではありません。
- 移動は、キーの左右でおこないます。

- **エルダードム山脈** さんみやく 昔から「魔の山」とよばれてきた。ちゃんとした装備をして行かないと凍傷や凍死をまぬがれることはできない。
- **パレスタイン城** じょう かなり古い石造りの建物で、中は迷宮のように複雑になっている。あちこちに罠も仕掛けてあるらしい。

登場人物紹介

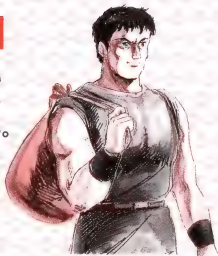
◆アドル＝クリスティン

イースの国を救った^{く に すく}後、再^{あと みたた}
び旅^{たび}に出る。ある日、ふと^ひ
耳^{みみ}にした話^{はなし}がもとでフェル
ガナ^{ち ほう}地方にやってきた。



◆ドギ

アドルと^{いつしよ}一緒^{たび}に旅をしてい
る元盗賊^{もととうぞく}。怪力^{かいりき}を誇る。レ
ドモンド^{かれ}は彼の故郷^{こきよう}である。



◆エレナ

レドモントに住む少女。家
を出て行った兄の事を心配
している。



◆チェスター

ドギの子供の頃の遊び仲間。
マクガイア王に仕えて、彼
の計画に手を貸している。



◆マクガイア王

パレスティン城の城主。周囲の評判は良くない。何か
恐ろしいことを計画しているらしい。

■主要アイテム



●薬草

ちほう　へんきよう　ちたい
 フェルガナ地方の辺境地帯で
 さいしゆ　やくそう　きようりよく　ちりよう　こうか
 採取される薬草。強力な治療効果
 があり、服用すると一瞬にして傷
 ふくよう　いつしゆん　きず
 が治り、力がみなぎってくる。
 なお　ちから



●幻影の鏡

げんえい　かがみ
 この鏡を使うと時の流れがねじま
 かり、じやく　うご　と
 邪悪なものの動きを止める
 ことができる。しかし、使いすぎ
 ると割れてしまうので注意が
 ひつよう
 必要。



●精霊の首飾り

せいれい　くびかざ
 ひじよう　こうか　きちよう　ふしぎ
 非常に高価で貴重なもの。不思議
 ちから　ひ　せいれい
 な力を秘めている。精霊によって
 つく　い
 作られるものだと言われているが、
 なぞ
 謎につつまれている。



●パワー・リング

そうび もの ほんらい に ばい ちから あた
 装備した者に本来の2倍の力を与
 える。



●シールド・リング

そうび もの からだ ぼうぐ きよう
 装備した者の体や防具に作用し、
 ほんらい ばいぼうぎよりよく あた てき
 本来の2倍防御力を与える。敵か
 らう 受けるダメージがはんぶんになる。



●ヒール・リング

み もの せい ちから まも
 身につけた者を聖なる力で守り、
 うしな せいめいりよく かいふく
 失った生命力を回復してくれる。

■武器、防具リスト



●ショートソード

けいりよう あつか たんけん しよしんしや む
軽量で扱いやすい短剣。初心者向け
けん さつしやうのうりよく ちい
の剣といえるが、その殺傷能力は小さい。



●ロングソード

やく なが ちようけん
約1メートルの長さの長剣。かなりの
ちから も ぬし ふ まわ むずか
力の持ち主でないと振り回すのは難
しい。現在、レドモントの武器屋では
げんざい ぶきや
品切れ中。



●ブロードソード

ま け な じやんてつ つく はばひろ
混ざり気の無い純鉄で作られた幅広
けん つか ぎじゆつ
の剣。使いこなすには技術がいるが、
はかいりよく ぼしやうつ
その破壊力は保証付きである。



●レザーアーマー

うま かわ なんまい かき ぬ あ
馬の革を何枚も重ねて縫い合わせた
よろい かる うご
鎧。軽くて動きやすいが、モンスター
きば つめ まえ やく
たちの牙や爪の前にはあまり役に
たち
立ちそうもない。



●チェインメール

こま てつ くさり なんぼん く あ
細かい鉄の鎖を何本も組み合わせた
よろい ぼうぎよりよく
鎧。防御力もほどほどにあり、軽く、
つうきせい いっぱんむ
通気性もよいので一般向けといえる。



●プレートメール

てつ つく がんじょう よろい おも
鉄で作られた頑丈な鎧。重いのが
なんてん ぼうぎよりよく
難点だが、防御力はかなりのものである。
ぶきや しなご ちゆう
レドモントの武器屋では品切れ中。



●ウッドシールド

き つく そまつ たて しよしんしやむ
木で作られた粗末な盾。初心者向け
だが、あまり激しい戦闘には耐えられ
はげ せんとう た
そうもない。



●スモールシールド

ごうきんせい こ たて
合金製の小ぶりの盾。レドモントの
ぶきや しなご ちゆう
武器屋では品切れ中。



●ラージシールド

てつ つく たて おも つか
鉄で作られた盾。かなり重いが使いこ
なせば強い味方となってくれる。
つよ みかた

■モンスター紹介



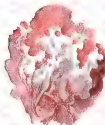
ケイロン

つばき ひろ ちか 翼を広げると2m近くにもなる巨大なコウモリ。
きよだい



ラデル

むらさきいろ はだ も こおに いちぞく
くすんだ紫 色の肌を持つ小鬼の一族。



パール

ちのう かなりの知能があり、わずかなくうき 空気の
しんどう かん 振動も感じる。



ファズル

ちゆうこうせい 昼行性のふくろう。非常に視力がよい。
ひじよう しりよく



ケルツァール

ほのお とり すがた ひ せい
炎の鳥の姿をした火の精。



アルメンガー

かた から せちゆう つつ きよだい
堅い殻に背中を包まれた巨大なアルマジ
口の怪物。



ジゲル

やま どうくつない す おおがた はち いっしゆ
山の洞窟内に住む大型の蜂の一種。



ガーリウム

こおに いちしゆぞく なみはず しりよく ほこ ゆみ
小鬼の一種族で、並外れた視力を誇る弓
の名手。



エスタリオン

にんげん たましい と こ よろい なかみ まつた
人間の魂が封じ込められた鎧。中身は全
くのからっぽ。



テト

なめくじとスライムの合いの子のような
種族。

■どうしても先に進めない

●人の話はよく聞きましょう。ナゾを解くヒントが必ず隠されています。

●アイテムには、

1. 装備するだけで効果のあるもの
 2. 装備して使用する(スタートボタンを押す)と効果のあるものがあります。
- 使い方のヒントは会話の中にあります。

●なかなか先に進めないときは、

1. 必要なアイテムをまだ手に入れていない
2. レベルが、まだ先に進めるレベルに達していない。
3. まだ話をしなければならぬ人がある等が考えられます。もう一度じっくりこれまでのストーリー、通った所をおさらいしてみましょう。

ひと じよげん 人への助言

- 複雑な地形、建物のところでは、できるだけマッ
ピングしましょう。
- メンドウですが、きろく(セーブ)はこまめにしまし
よう。結局、これがゲームクリアへの早道となりま
す。

どうしても しつもん 質問の わからないことがあったらしかた

どうしても ^{さき}先に ^{すす}進めないで ^{こま}困っている人は、
^{しつもんけん}質問券と、^{へんしんようふうとう}返信用封筒(自分の ^{じぶん}住所、^{じゆうしょ}名前を ^か書いて
^{えんきつて}62円切手をはったもの)を ^{どうふう}同封のうえ、^{くわしい}くわしい
^{しつもんないよう}質問内容を書いて ^か郵送してください。特別に ^{とくべつ}ヒント
^{おし}を教 ^{おし}えてあげます。ハガキではダメだよ。

あてさき
宛先 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
ビクター音楽産業株式会社
「イースⅢ」ヒント係

好評発売中

ファミコン版



「イース」



「イースII」

Falcom[®]
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ファミコン コンピュータ ファミコン は任天堂の商標です。

© 1990 日本ファルコム © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元: **ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16